COMANDO QUATRO

A finales de 1943, Erik Mac Gillham, uno de los mejores pilotos de caza de la R.A.F. inglesa, se encontraba sobrevolando el norte de Alemania en misión de reconocimiento. Pilotaba su rápido Spitfire sobre uno de los cuarteles secretos del enemigo, cuando dos de los temidos Stuka nazis se plantaron a su cola. Su gran maestría a los mandos del avión le permitió esquivar sus disparos durante largo rato, pero al final fue alcanzado, tras lo cual hubo de abandonar su aparato. Saltó en paracaídas y se abandonó a su suerte, sin saber lo que le esperaba abajo. Mientras caía, la noche se volvió aún más negra, y repentinamente una terrible tormenta lo envolvió todo. Erik perdió el conocimiento, y cuando despertó algo muy extraño había sucedido. Se encontraba atrapado en una base militar alemana, pero todo lo que le rodeaba era anormal. Los aviones eran monstruosos aparatos que no se parecían en nada a lo que él recordaba, y en general todo era mucho más moderno de lo que se podía esperar. En definitiva, lo que había ocurrido es que, por circunstancias desconocidas, Erik había dado un salto en el tiempo de 46 años y ahora estaba atrapado en una base militar en el año 1989.

Karl Überbach era un empresario al borde de la quiebra. Las deudas le tenían ahogado y la situación era tan desesperada que por su mente habían pasado todo tipo de pensamientos, incluso habían cruzado por su cerebro las soluciones más extremas. Al final, cuando la ruina total parecía inedulible, inexplicablemente la empresa se recuperó y cobró fuerza, llegando incluso a desbancar a algunas de la competencia. Tres meses después de estos acontecimientos, el empresario desapareció en circunstancias muy misterioas. Karl había hecho un pacto con el diablo, y éste había sido la causa de la recuperación de la empresa. Pero ahora el diablo quería cobrar su deuda. Karl fue transformado en diablo, y trasladado al mundo de los espíritus.

Oscar Bonero trabajaba tranquilamente en una mina de carbón en su Asturias natal, cuando en un despren-

dimiento de roca recibió un golpe en la cabeza que le dejó inconsciente. Al despertar descubrió con asombro y al mismo tiempo terror, que la mina se había transformado en una pesadilla, donde los peligros acechaban por todos lados.

Copito, el único gorila albino del mundo, descansaba plácidamente en el Zoo de Barcelona una soleada tarde de septiembre. Ante el asombro de los numerosos visitantes, un inesperado eclipse de sol oscureció el cielo. Para mayor asombro de los presentes, el único lugar sobre el que continuaba dando el sol era la jaula de Copito. Minutos después el sol comenzó a brillar de nuevo, pero misteriosamente Copito ya no se encontraba en su jaula. Copito había sido teletransportado por fuerzas sobrenaturales a una terrible selva, donde todo le era hostil. Copito había pasado toda su vida en cautividad, y era incapaz de valerse en una selva como ésa.

Estos cuatro extraños sucesos, que aparentemente no tenían conexión, en realidad sí la tenían. Los cuatro personajes habían sido transportados al llamado Mundo Cruzado, donde las cuatro zonas a las que los respecti-vivos protagonistas habían ido a parar estaban dispuestas en forma de cruz. La única forma de escapar de él, para retornar al mundo normal, era llegar al centro de la cruz y reunirse allí con el resto de los desdichados personajes. En este Mundo además rigen otras leyes. Las cuatro mentes de nuestros amigos estarán permanentemente en contacto mientras dure esta odisea, y sus cuerpos serán intercambiables. Mientras se encuentren en este extraño mundo, todos serán uno y uno será todos, serán un todo compacto. Son un grupo unido, cuyo único fin es escapar, ellos son el COMANDO QUATRO.

EL JUEGO

Tras analizar la situación y comprender el estado en que se encuentran, los componentes del Comando Quatro han decidido unir sus esfuerzos para romper el maleficio. Para ello deberán jugarse la vida en multitud de ocasiones, pero juntos, y con tu ayuda, podrán lograrlo.

El objetivo del comando consiste en conseguir llegar al centro de la cruz a través de cada uno de los cuatro mundos que la forman. Estos son:

— Base Militar: Es una base aérea dispuesta verticalmente. Al comienzo del juego te encuentras en la planta superior. Tu objetivo será bajar hasta el suelo a través de múltiples niveles.

— Mundo de los espíritus: Es un antiguo cementerio junto al templo de Belcubú. Está dispuesto horizontalmente, y tu objetivo será recorrerlo de izquierda a derecha hasta atravesarlo totalmente.

— La Mina: Es una extraña mina llena de peligros. Está dispuesta verticalmente y tu objetivo es llegar a la superficie desde las pantallas inferiores.

— La Selva: Es una terrible selva donde los animales salvajes atacan a todo ser vivo ajeno a ella. Está dispuesta horizontalmente y tu objetivo es atravesarla de derecha a izquierda.

Escapar de esta extraña encrucijada no será tarea fácil. Cada uno de los componentes del comando está dotado de diferentes habilidades, y para conseguir llegar al final de cada mundo deberán intercambiar sus cuerpos multitud de veces, pues existen pasos que sólo alguno de ellos será capaz de superar.

Las características de cada personaje son las siguientes:

— Aviador: Erik es un experto en la lucha cuerpo a cuerpo, sus puñetazos son un duro golpe para sus enemigos. Además, conserva entre su equipo el paracaídas con el que saltó del avión. Este le será muy útil para saltar desde grandes alturas. Para utilizarlo, lo único que debe hacer es saltar hacia arriba y dejarse caer controlando el movimiento de éste en el aire. Mientras se encuentra en el aire cambia los puñetazos por patadas para defenderse.

— Diablo: Karl, al transformarse en diablo, ha adquirido unos poderes sobrenaturales que le permiten dar saltos de gran longitud. Por otro lado, su principal arma para defenderse es un veneno mortal que puede escupir a sus enemigos.

— Minero: Oscar siempre ha sido un hombre muy poco corpulento, bajito y poco pesado, lo que le dota de

una gran agilidad. Sus fuertes piernas le permiten dar increíbles saltos en vertical. Para defenderse arroja piedras contra sus enemigos. Es incapaz de subir escaleras.

— Gorila: Copito, como todos los gorilas, posee una fuerza desmesurada en sus brazos. Su puño de acero destroza todo aquello que se cruza en su camino. Es un simio bastante ágil, capaz de trepar por las lianas o saltar para esquivar obstáculos, pero las escaleras no están hechas para él.

Tu misión consiste en llevar a los personajes al centro de la cruz a través de los cuatro mundos. Para ello no sólo deberás poner a prueba tus habilidades como luchador, sino también tu inteligencia para saber qué personaje utilizar en cada momento del juego.

Por si todo esto fuera poco, el maleficio ha ocasionado un colapso entre el espacio y el tiempo: debido a ello no es posible permanecer durante todo el tiempo que se desee en uno de los mundos, sino que el escenario cambia periódicamente. Existe un indicador en la parte superior de la pantalla que muestra el tiempo que resta para que se produzca el cambio de mundo.

Ahora todo depende de ti. Recuerda que es fundamental elegir el control del personaje correcto en cada momento para llevar a buen término de misión.

TECLAS DE CONTROL

Arriba	Q
Abajo	A
Izquierda	O
Derecha	P
Disparo	Espacio
Pausa	O
Reinicializar	8
Control gorila	1
Control minero	2
Control diablo	3
Control aviador	4

Las teclas de control son redefinibles y el juego funciona también con joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Versión cassette

Spectrum 48K y PLUS: Teclear LOAD"" seguido de ENTER.

Spectrum 128, +2 y +3: Elegir la opción 48 BASIC y seguir las instrucciones del Spectrum 48K.

MSX: Teclear RUN"CAS:" seguido de ENTER.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128: Teclear | TAPE seguido de ENTER y continuar con las instrucciones del Amstrad CPC 464.

Versión disco

Spectrum +3: Elegir opción CARGADOR.

Amstrad CPC 664 y 6128: Teclear | CPM seguido de ENTER.

Autores

Equipo de trabajo: GAMESOFT.

Programa: José Ramón Palacios.

Gráficos: César Díez y Fernando Clavijo.

Diseño de carátula: Angel Luis Sánchez.

Produce: ZIGURAT SOFTWARE, S. A., Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE, S. A. Tel. (91) 314 18 04.

GARANTIA

ZIGURAT se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta o disco desfectuoso (sin la caja) en un sobre con tu dirección y recibirás otra en buen estado.